Создание персонажа

Чтобы создать персонажа по правилам Культа Кота, надо пройти 7 простых шагов.

- Решите кем вообще вы хотите играть. Придумайте концепцию своего персонажа – короткое предложение, описывающее его.
- Выберите подходящий ранг для вашего персонажа. Тут все просто, чуть ниже вы найдете таблицу рангов, и вам надо просто выбрать подходящее число и записать его в соответствующий круг на первой странице плейбука.
- Распределите между базовыми характеристиками число очков, равное P*3, где P-ранг вашего персонажа, который вы выбрали на предыдущем шаге. Базовые характеристики — это Опыт, Крутость и Удача. Чем больше у вашего персонажа будет опыта, тем с более сложными рутинными задачами вы сможете справляться без броска. Чем круче ваш персонаж, тем чаще он сможет проворачивать кинематографичные трюки и совершать невероятные вещи. Ну и, чем выше его удача, тем благосклоннее к нему будет судьба, когда вам все-таки придется на нее полагаться.
- Заполните блок опыта. Это покажет области компетентности вашего персонажа и даст ему полезные или опасные знакомства.
- Заполните блок крутости. Это определит в чем ваш персонаж особенно хорош и добавит ему имущества.
- Заполните блок удачи. Это покажет предпочитаемые персонажем способы действия и покажет сколько вреда он способен вынести.
- Превратите набор цифр и характеристик в личность. Дайте ему имя, опишите внешность, придумайте привычки и причуды.

Все, можно играть. А теперь немного подробнее об этих пунктах.

Концепция

Это некая короткая фраза, слово или словосочетание. Полагаю, если вы читаете этот текст, то вы уже имеете некоторое представление о ролевых играх. О концепции пишется чуть ли не в каждой первой из них, так что повторяться я не стану. Скажу только, что пропускать этот шаг не стоит, поскольку, имея в голове концепцию пройти все последующие шаги будет очень просто.

Ранг

Ранг – это мера того воздействия, которое персонаж способен оказать на мир. Предполагается, что персонажи могут иметь ранг, выраженный целым положительным числом от 1 до 10. Ниже идет таблица, поясняющая значение рангов

Ранг	Индивидуальный персонаж	Коллективный персонаж
1	Ребенок, немощный старик или калека	-
2	Обычный, не тренированный человек	-
3	Всесторонне развитый обычный человек	Группа обычных людей
4	Суперагент, выживальщик, богач, герой	Организация, решающая проблемы

5	Существо, превосходящее человека	Влиятельная контора, малая корпорация
6	Мистическое существо, нарушающее некоторые физические законы	Госструктура, средняя корпорация, всеведущее тайное общество
7	Живые легенды, хтонические чудовища	Небольшое государство, крупная корпорация
8	Языческие боги и воплощения идей	Всемирное правительство
9	Божества, способные менять реальность	Звездная империя
10	Демиурги, творящие и изменяющие миры	Божественный пантеон

Культ кота изначально создавался для одного сеттинга, в котором можно встретить существ всех этих рангов. Однако, автор предполагает, что для большинства приключений подойдут персонажи 2-6 рангов.

Базовые характеристики

Число очков, равное (ранг)*3 надо разделить между тремя характеристиками так, чтобы каждая из них оказалась в интервале от 1 до 10 включительно. Чем выше будет характеристика, тем большими игротехническими возможностями, связанными с ней, будет обладать персонаж. Механика каждой характеристики будет приведена ниже, но для лучшего понимания что за что отвечает, опишу их игротехнические эффекты. Опыт будет выражаться числом, показывающим, обыденные задачи какой сложности вы сможете решать просто без «броска». Крутизна покажет объем вашего ресурса, позволяющего также без «броска» делать особенно крутые заявки и оспаривать аналогичные заявки мастера и других игроков. Удача покажет размер вашей личной колоды карт, которая будет использоваться вами в качестве генератора случайностей, а также определит для вашего персонажа насколько невероятные случайности могут происходить вокруг.

Блок Опыта

Под характеристикой опыта вашего персонажа располагается пространство, поделенной на две части. В верхней нужно написать три фразы (или слова), отвечающие на следующие вопросы о вашем персонаже:

- Кто он по профессии?

- Откуда он родом?

- Что выделяет его из остальных людей?

Под профессией подразумевается нечто, значимое для игры. То есть, если игра идет по фэнтезийному миру и подразумевает пробежки по подземельям, в качестве профессии могут выступать файтер, клирик, маг или вор, но вряд ли подойдут пекарь или попрошайка, даже если именно они будут настоящей профессией персонажа. Значимым должно быть и происхождение персонажа. Подойдут варианты «из трущоб» или «из королевской семьи», но вряд ли подойдет «с Земли», если конечно, земляне не обладают в сеттинге какими-то особыми свойствами. Ну и, наконец «одна занимательная вещь» может быть хобби, даром, сделанным при рождении персонажа пророчеством, но она тоже должно иметь какое-то значение для игры. При желании, сюда можно записать еще какие-то факты о персонаже.

Между всеми этими фразами следует распределить столько очков, сколько вы отдали в опыт своего персонажа. Чем больше очков вы выделите на фразу, тем более значимой она будет в биографии персонажа и тем больше пользы сможет

принести полученный в этой стороне жизни персонажа опыт.

В нижней части следует вписать знакомых, друзей и врагов персонажа. На каждую из фраз, о которых мы только что говорили, должна прийтись хотя бы одна личность. Между личностями также распределяются очки, показывающие какого рода отношения связывают персонажа с ними. Значения распределяются следующим образом:

3 – приверженец. Он умрет за вас, не требуя ничего взамен.

2 – друг. Друзья помогают друг-другу.

1 – соратник. Вам помогут во имя общего дела.

0 – знакомый. Если хочешь помощи от них, позаботься об их выгоде.

- 1 – недруг. Вы для них чужак. На вас не станут тратить время, но при возможности навредят.

- 2 – враг. Вам стоит опасаться этого человека.

- 3 – немезида. Цель его жизни – ваша скорая, но мучительная смерть.

Личности делятся по сферам жизни, и сумма очков, потраченных на личности из одной сферы, не должна превышать количество очков, потраченных на олицетворяющее эту сферу предложение из предыдущего абзаца.

Если предполагается не игра один на один с мастером, хотя бы одна связь должна быть установлена с персонажем другого игрока. Спросите у него, в какую категорию записать его персонажа и какую цифру ему присвоить. Скажите ему то же самое о своем персонаже. Возможно, вам придется создать себе недоброжелателя, чтобы уравновесить дружественного персонажа другого игрока, или наоборот.

Блок крутизны

Наши персонажи не обычные люди, они – герои. И как и положено героям, иногда они совершают удивительные вещи. Именно этот аспект отражает блок крутизны.

Тут все так же просто, как и в блоке опыта. Количество очков, равное тому сколько вы потратили на крутизну вашего персонажа теперь нужно распределить между несколькими его специализациями. Стоит заметить, что по-настоящему эти специализации начинают работать только со второго уровня. И как и с опытом, чем больше число, тем больше игромеханических возможностей вам дает соответствующая этому числу характеристика.

Вполне естественно, если некоторые специализации будет возможно включить в сферы опыта из предыдущего блока, поскольку это две разные механики, которые используются в разных ситуациях. При этом специализации из блока крутизны всегда должны быть чем-то более узким, нежели сферы опыта. К примеру, если в блоке опыта на вопрос «чем ты выделяешься?», вы ответили «я – целая гора мышц», то специализацией может быть «профессиональный рестлер» или «устрашающий здоровяк». Или, к примеру, происхождение «вампир» может быть дополнено «ночным охотником» или «обаятельным чудовищем». Впрочем, специализации не обязательно должны привязываться к опыту. Однако, в большинстве случаев хорошая специализация будет указывать что именно может

делать персонаж и в каких условиях он может это делать.

Далее в этом же блоке описывается чем персонаж владеет. Владение подразумевает и материальные вещи, и знания с навыками. Это нечто, чем вы сможете воспользоваться ограниченное число раз за сессию. Владение привязывается к какой-то из специализаций и получает количество использований, равное тому числу, которое этой специализации соответствует. К одной специализации может быть привязано несколько владений, но сумма их использований все равно должна равняться количеству очков, потраченных на специализацию.

Что же может выступать в качестве владений. Если вы хирург, это может быть ваш собственный медицинский отсек. Если вы охотник на оборотней, это могут быть серебряные пули. Если вы специалист по связям с инопланетянами, это может быть подготовка ксенопсихолога. Конечно, как только вы истратите доступные использования, ваш медотсек никуда не денется, и вы не забудете принципы ксенопсихологии, хотя с пулями может быть по-разному. Но игровых преимущества ваши владения вам в этой сессии уже не принесут.

Блок удачи

Последнее, что вам нужно заполнить – это блок удачи. Тут все даже проще, чем в предыдущих двух. Не надо ничего придумывать, просто один раз распределить цифры, вписать их в соответствующие круги в верхней части и оставить незаштрихованными такое же количество квадратиков в нижней части.

Распределять опять-таки придется столько очков, сколько вы потратили на удачу вашего игрока. И чем большее число будет присвоено каждой масти, тем лучше вы будете действовать в той манере, которая этой масти соответствует. Любой из этих подходов может применяться для решения любой задачи. Можно изящно фехтовать, мощно флиртовать, искусно напиваться и скрупулезно играть на гитаре.

Однако, каждому из этих подходов, пусть и не напрямую, соответствует своя линейка хитов после того, как вы распределите очки между подходами, вам следует заштриховать часть квадратиков таким образом, чтобы не закрашенными осталось то же количество, которое вы потратили н соответствующий подход. Мощи соответствуют хиты жизни (здоров-мертв), изяществу – хиты репутации (принимаем-опозорен), искусности – хиты трезвомыслия (в своем уме-безумен), и скрупулезности – хиты стресса (спокоен-сломлен)

Последние штрихи

Ваш персонаж почти готов к игре. Осталось только превратить его в личность. Придумайте ему имя, историю, привычки, внешность. Все это можно разместить на первой странице плейбука. Изображение вашего персонажа можно вклеить на место для фотографии. Заклеив тем самым таблицу рангов. Историю и особенности записать в описание. Конечно, там совсем немного места, но часто самыми воодушевляющими оказываются самые лаконичные воспоминания.

Как только вы закончите, вы полностью готовы начать играть. Желаю удачи вам в и вашему созданию в ваших общих приключениях.

Культ кота. Правила игры.

Культ кота расшифровывается как «конструктор универсальных легких техник, колода таро». С момента, когда это название появилось, культ несколько изменился. Он все еще использует карты в качестве генератора случайности, но теперь может работать и с колодой таро и с обычными игральными картами – колодой в 54 карты с 2 джокерами. Впрочем, наличие джокеров не обязательно. Помимо колоды для игры вам понадобятся токены, для подсчета драматического ресурса, плейбуки, в которые вы запишете характеристики вашего персонажа, листки для записи, карандаши со стирательной резинкой, компания друзей, готовая потратить некоторое время на ролевую игру и все, что необходимо вашей компании для создания расслабленной дружественной атмосферы. Итак, со вступлением покончено, переходим к правилам.

В культе кота есть два самых главных базовых правила.

ПРАВИЛО 0: игра – это развлечение, и она должна приносить удовольствие всем участникам. Включая мастера. Потому делайте то что вам нравится и хочется, но уважайте других участников игры.

ПРАВИЛО 1: иногда механика будет позволять вашему персонажу совершить некоторое действие. Но! Если вы не можете объяснить, чего и каким именно образом персонаж пытается добиться, персонаж не в состоянии ничего сделать. Другими словами, сначала отыгрышь, потом механика и карты.

Культ кота использует три механики: карму, драму и удачу, для разрешения спорных ситуаций, возникающих в игре. Эти три механики соответствуют блокам опыта, крутизны и удачи персонажи, соответственно. Они применяются в разных ситуациях. Опыт используется, когда персонаж сталкивается со сложной, но тривиальной задачей, не требующей креативного подхода, крутизна используется для разрешения ситуаций, в которых персонаж проявляет свою исключительность, и, наконец удача используется всякий раз, когда игрок этого пожелает и в ситуациях, в которых слишком велико влияние случайности, включая схватки с серьезными противниками. Рассмотрим их по порядку.

Механика кармы

Суть механики кармы заключается в том, что исход сложившейся ситуации зависит не от того, что ты делаешь, а от того, что ты уже сделал, и чем в результате этого являешься. Опыт используется для преодоления тривиальных задач, хорошо знакомых персонажу и тех испытаний, где влияние случайности сведено к минимуму. Готовка для повара, обработка раны для медика, даже карманная кража для вора – это тривиальные задачи. Соревнование в армрестлинге, расшифровка кода с имеющимся ключом, сведение бухгалтерского учета – это задачи, зависящие практически исключительно от подготовки персонажа. Упор на опыт хорош в играх с малым количеством экшена и боевых сцен, например, в детективах. В качестве боевого параметра опыт может применяться персонажем только против миньонов или в бою со значительно более слабыми противниками.

Как же работает опыт. У него есть три применения. Первое, как уже было сказано, это быстрое решение тривиальных задач. Это мы разберем чуть ниже. Второе – уровень сложности действий совершаемых с твоим персонажем. Опыт и его частные сферы мастер использует, чтобы определить, заметил ли ты, как тебя обворовывают, а другому игроку придется преодолеть, чтобы эффективно атаковать тебя. Ну и, наконец,

опыт – это целая история прошлой жизни. Сколько очков ты вложил в определенную сферу опыта, столько же раз ты сможешь «вспомнить» некий относящейся к ней факт. Правда, знакомств это не касается – для них отдельные правила.

У тебя есть некое число, которое соответствует опыту твоего персонажа. Когда ты сталкиваешься с какой-то тривиальной задачей, мастер определяет ее сложность. Если твой опыт равен или превышает сложность задачи, ты преодолел препятствие. Если сложность выше твоего опыта – у тебя ничего не получилось. Это все. Блок опыта был призван упростить и ускорить игру, избавив ее от массы ненужных «бросков на завязывание шнурков».

Такая прямолинейность игры сделала бы ее слишком скучной, не так ли? Поэтому в блоке опыта есть пусть небольшое, но все-таки усложнение, открывающее хотя бы минимальный простор для тактики. У вас есть сферы опыта, отражающие предыдущую жизнь вашего персонажа. Если есть шанс, что часть жизни, которую олицетворяет одна из сфер может помочь в какой-то задаче, ее значение прибавляется к опыту. Если помочь в решении задачи могут несколько сфер, то все их бонусы прибавляются. Таким образом, персонаж может поднять свой опыт до удвоенного значения.

Аналогично тому, как разные числа отражают сложность задачи, они отражают и опытность персонажа.

Значение	Сложность	Вероятность
1	Справится любой	Случится наверняка – камень падает вниз
2	Справится новичок с поверхностными знаниями	Очень вероятно – общественный транспорт идет по своему маршрту
3	Справится человек, знающий азы	Вероятно – в городе поблизости есть аптека
4	Справится человек, имеющий базовую практику	Скорее да, чем нет – гуляя по городу увидеть ребенка
5	Справится человек, знающий секреты и тонкости	Мало вероятно – нужный общественный транспорт подходит к остановке одновременно с персонажем
6	Справится профессионал, заслуживший уважение в своей сфере	50/50 – монетка падает орлом вверх
7	Справится хороший специалист, возможно, лучший в мегаполисе	Скорее нет, чем да – встретить на Невском проспекте негра
8	Справится специалист с мировым именем, но один из многих	Неординарное событие – в пустыне встретить моряка
9	Справится лучший из лучших, входящий в элиту своей профессии, один из немногих в мире	Редчайшее событие – вам случайным образом раздали флэш-роял
10	Справится гений, рождающийся один на поколение, основатель нового направления	Совершенно невозможно – дождь начал лить вверх

Кроме сфер компетенции или сфер опыта, в блоке опыта содержится также информация о контактах персонажа, полученных в течение его жизни. Значение, определяющее отношение контакта к персонажу никак не соотносится с кармической механикой и служит только для отражения того, насколько легко будет персонажу получить от контакта то, что он желает.

Механика драмы

Основная идея механики драмы: за все нужно платить. В данном случае, буквально.

Уровень крутизны персонажей игроков обозначает количество драма-ресурса, доступного персонажу, символизирующего его героическую природу. Как и опыт, крутизну можно использовать тремя способами. Создание проектов, совершение героических действий и разрешение споров между персонажами игроков. Работает это следующим образом:

1. Если персонаж желает совершить особо выдающееся деяние, он должен заплатить хотя бы одно очко ресурса для успешности заявленного действия. Если никто из остальных участников, включая мастера не против подобного исхода, данное очко уходит тому, кто может считаться в данной ситуации проигравшим (если таких нет, то мастеру), и действие успешно. Если кто-то против озвученного исхода событий, он заявляет, сколько очков он готов потратить, чтобы действие оказалось не успешным. Если игрок, изначально заявлявший исход не готов предложить количество очков, хотя бы на одно превышающее то, что заявил оппонент, его действие проваливается. Если он платит сумму, превышающую ту, что заявил оппонент хотя бы на одно очко, он все-таки преуспевает.

2. Если между двумя игроками или игроком и мастером происходит соревнование, по инициативе любого из них может быть объявлен аукцион. Тогда оба участника в закрытую набирают любое количество очков. Тот, у кого оказалось больше, выигрывает. Участники аукциона меняются своими ставками. Если оба поставили одинаковое количество очков, срабатывают обе заявки. Если они взаимоисключающие, у обоих случается успех с условием.

3. В случае особо долгих или сложных заявок, можно заявить проект. Тот, кто окажется потерпевшим в результате исполнения заявки, исходя из здравого смысла, назначает сложность проекта и время каждой стадии. Исполняющий проект откладывает из своего запаса очков количество, равное сложности проекта и возвращает в свой пул по одному очку по истечении каждой стадии. Когда все отложенные очки вернутся к нему, проект закончен. Если изначально игрок не может отложить требуемое количество очков, начать проект невозможно. Чужому проекту можно и помешать. Для этого нужно поставить количество очков, равное уже возвращенному количеству очков + 1 + любое количество сверх того. Чтобы не дать помешать своему проекту, его инициатор должен был перебить поставленное мешающим участником игры количество очков, так, словно вернувшиеся очки тоже участвуют в ставке.

Это все относится к самой крутизне, но в этом блоке есть еще специализации и владения. Они работают очень просто. Специализация дает возможность делать заявки, требующие специальных знаний. Кроме того, они кратно увеличивают количество очков, поставленных персонажем. То есть, если в какой-то заявке может помочь специализация персонажа, имеющая уровень 2, то каждое поставленное реальное очко ресурса будет давать ставку в 2 очка. Владения – это запасные виртуальные очки драматического ресурса. Если персонаж в заявке использует одно из своих владений, он может вместо ставки реальных очков вычеркнуть соответствующее количество использований владения. Использование владений и реальные очки можно смешивать.

Механика удачи

Полагаться на удачу – рискованная затея, но иногда это единственное что остается. В отличие от предыдущих двух механик провал проверки удачи при преодолении препятствий всегда влечет за собой ухудшение ситуации. Культ кота использует в качестве колода карт (обычная на 54 карты или таро на 78 карт). Параметр удачи вашего персонажа показывает, сколько карт находится в его личной колоде. В процессе игры, игрок сможет изменять состав своей личной колоды, таким образом, улучшая свои шансы при определенных заявках. Личная колода игрока формируется из общей колоды. Таким образом, все личные колоды игроков и колода мастера составляют всю использующуюся в игре колоду. В случае карт таро, отдельно лежит еще и колода старших арканов.

Как и предыдущие механики, удача может использоваться тремя разными способами: проверка случайности, рискованное действие и разрешение конфликта. Разберем их по порядку:

1. Проверка случайности. В случае, если требуется узнать нечто, на зависящее от игрока, может использоваться этот расклад. Есть ли поблизости аптека, подойдет ли трамвай, встречу ли я динозавра на невском проспекте – все это заявки для проверки случайности. Мастер или игрок формулирует запрос таким образом, чтобы на него можно было ответить да или нет. После этого мастер определяет вероятность события, так что 1 означает, что событие произойдет неминуемо и немедленно, а 10, что это невозможно. После этого мастер или игрок вытаскивают карту из общей колоды. Для того, чтобы на запрос ответить «да», значение карты должно быть выше вероятности, но ниже параметра удачи игрока. Если значение карты ниже вероятности, это событие не произойдет вообще. Если значение выше удачи игрока, когда-нибудь это событие произойдет, но персонажу не повезло застать его. Значение карт двора в этом случае считаются как 1 для вольта, 2 для дамы и 3 для короля (в случае таро, соответственно, 1 – паж, 2 – рыцарь, 3 – дама и 4 – король). Они учитываются по тем же правилам, но с одним нюансом: в случае положительного ответа, проверяемое событие произойдет не само по себе, а с участием некого человека. И возможно, персонажу придется вступить с человеком в контакт, для того, чтобы событие произошло.

2. Рискованное действие. Если персонаж не может или не хочет использовать другие свои способности для преодоления препятствия, по желанию игрока, можно предпринять рискованное действие. Уговорить стражника, вскарабкаться по стене, прочесть заклинание из обитого человеческой кожей фолианта – все это может быть примером рискованных действий. Игрок заявляет, чего он хочет добиться, а мастер сообщает, что произойдет в случае провала. Если игрок согласен продолжать, определяется козырная масть в зависимости от манеры действий инициатора ситуации. Инициатором считается тот, кто задает формат рискованного действия, а манера – это то, что в вашем плейбуке обозначено символами мастей. Например персонаж может перелезать через забор искусно, и тогда козырем будут пики, а застукаыший персонажа охраник может требовать объяснений мощно, и тогда козырем будут кресты. Далее игрок и мастер набирают карты. Мастер берет карты из общей колоды, в соответствии со следующими условиями:

- Одну карту мастер берет всегда;

- Еще одну карту мастер берет, если ни одна сфера опыта, специализация или владение персонажа не может быть прямо применено в данной ситуации;

- Еще одну карту мастер берет, если ни одна сфера опыта, специализация или владение персонажа не может быть применено в данной ситуации даже косвенно;

- Еще одну карту мастер берет, если данная ситуация требует специальных инструментов, которых у персонажа нет;

- Еще одну карту мастер берет, если данная ситуация требует специальных знаний, которыми персонаж не обладает.

В свою очередь, игрок Выбирает, брать ли ему карты из общей колоды или из личной, но не из той и другой совместно. Он набирает руку по следующим условиям;

- Одну карту игрок берет, всегда;

- Еще одну карту игрок берет, если кто-то ему помогает;

- Еще одну карту игрок берет, если он проконсультировался со знающими людьми по поводу сложившейся ситуации;

- Еще одну карту игрок берет, если совершает действие в рамках плана, который уже начал осуществлять (то есть это не должно быть первое действие в данном плане и оно должно быть запланировано и подготовлено);

- Еще одну карту игрок берет, если у него есть туз в рукаве, будь то сверхспособности, помогающие в данной ситуации, протекция важного человека или что-то еще, что вы не использовали в предыдущем пункте как часть плана.

Карты мастера лежат в открытую, и игрок пытается побить своей рукой все карты мастера, с учетом козырной масти. Увы, градации успеха тут нет, если осталась хотя бы одна не побитая карта, проверка провалена. После проверки карты мастера уходят в общую колоду, а карты игрока, вне зависимости от того, откуда они были взяты, возвращаются в общую или личную колоду в любом соотношении. Если количество карт в личной колоде игрока из-за этого превысит его параметр удачи, он должен немедленно скинуть лишние карты.

Немного о применимости данной проверки. Может сложиться впечатление, что таким образом деревенский дурачок может успешно провести операцию на мозге. Конечно, мастер поборник реализма может просто запретить проверку такой заявки, автоматически признав ее неудачной. Однако, для того, чтобы хотя бы попробовать (получить столько же карт, сколько возьмет мастер в качестве сложности), этому деревенскому дурачку придется очень хорошо подготовиться. Так что мне кажется, что разрешать подобным способом можно любые заявки, каоторые игрок пожелает разрешать таким способом.

3. Конфликт. Когда сталкиваются интересы двух или более значимых персонажей – героев под управлением игроков или героя игрока и именного героя под управлением мастера, и они не стали разрешать свои противоречия с использованием механики драмы, в ход идет механика конфликта. Конфликт может выражаться в физическом нанесении друг другу урона, светской перепалке или интеллектуальном противостоянии в шахматах. Обе заинтересованные стороны набирают себе руку карт и стараются выложить из имеющихся карт наилучшую комбинацию, при этом помешав сделать то же самое остальным. Теперь несколько более подробно.

Оба участника объявляют, что случится в случае их победы естественно, у их персонажа должна быть возможность осуществить заявленное. Затем они набирают руку. Количество карт, взятых игроком равно сумме значения одной из сфер опыта или

специализации, подходящей для решения данного конфликта и значения одной из манер этого персонажа, и еще по одной карте за использование последствия противника и за каждого миньона-помощника. Манера также задает козырную масть для этого игрока. Таким образом, у разных игроков могут быть разные козырные масти. В любой момент игрок может потратить несколько использований уместного в данной ситуации владения и получить немедленно такое же количество карт на руку.

Далее игроки пытаются совершить две вещи: собрать перед собой комбинацию и не получить последствий в противостоянии с другими игроками.

Комбинация – это хотя бы две карты, если они одной масти и идут друг за другом, либо если они имеют одинаковое значение. В любой момент игрок может выложить перед собой любое количество карт в качестве комбинации. Выложенные карты уже нельзя ни скинуть ни забрать обратно в руку, изменить комбинацию можно только выложив другую комбинацию, которая сработает быстрее. Скорость срабатывания в раундах определяется наименьшей картой в комбинации, а сила эффекта – наибольшей. При этом, туз может считаться как картой со значением 1, так и со значением 14 (15 для таро), и через него можно зацикливать комбинации. То есть дама, король, туз, двойка и тройка одной масти считаются комбинацией из пяти карт. Однако, такая комбинация сработает только на второй раунд, тогда как комбинация, начинающаяся с туза срабатывает немедленно. Раунд – это формирование взятки между игроками. Раундом, с которого начинается отсчет срабатывания комбинации считается тот, в который эту комбинацию выложили. Если комбинацию выложили между раундами, то тот, что идет непосредственно за этим событием. Для подсчета проходящих раундов удобно использовать те же токены, что для подсчета драматического ресурса, главное их не перепутать. Появившееся препятствие останавливает отсчет срабатывания комбинации, но после устранения препятствия, отсчет начинается с того же момента. Как только комбинация срабатывает, осуществляется заявка собравшего ее персонажа, и он побеждает в конфликте. Эффект будет тем значительнее, чем выше оказалась старшая карта комбинации. Кроме того, победивший игрок сможет описать дополнительные эффекты своей заявки, причем, количество введенных фактов будет равняться количеству карт в комбинации. Если у других игроков тоже есть комбинации, которые не сработали, после победителя, они тоже могут ввести новые факты, которые не противоречат тому, что заявил победитель. Если две комбинации разных игроков сработали одновременно, срабатывают обе заявки. Если они взаимоисключающие, у обоих случается успех с условием.

Теперь о том, как можно помешать сбору комбинации. Когда игроки не выкладывают карты перед собой, они формируют взятки. Это значит, что они выкладывают на общее поле по одной карте. В этот момент играет роль только значение карты, но не ее масть. Масть становится важна только если выложено две карты с одинаковым значением. В этом случае козырная карта выше, чем не козырная, а если обе карты в этом отношении одинаковы, порядок старшинства мастей следующий: Пики – червы – трефы – бубны, от старшего к младшему. Тот, кто выложил наименьшую карту во взятке, одну из карт этой взятки выкладывает перед собой, а остальные отправляет либо в личный, либо в общий сброс. Тот, кто выложил максимальную карту во взятке объявляет значение этой карты. Она может стать ущербом, который будет внесен в один из счетчиков «хитов» персонажа, и приблизит его к смерти, позору, безумию или состоянию сломленности. Считается, что в процессе конфликта, участники находятся под действием адреналина и не ощущают последствий ущерба, пока счетчик не должен будет принять значение -1. Карта может стать последствием, которое останется с персонажем после завершения конфликта и будет приносить по одной

дополнительной карте тем персонажам, которые используют данное последствие. Примером могут стать пятна на репутации, полученные в ходе перепалки. Карты ущерба и последствий отмечаются в плейбуке игрока и тут же отправляются в личный или общий сброс. И, наконец, карта может стать препятствием, которое останавливает счетчик срабатывания комбинации, и исчезает после завершения конфликта. Примером могут стать невыгодные игроку позиции в шахматной игре. Для того, чтобы препятствие перестало действовать, игрок должен побить его одной из своих карт с учетом значения и масти, учитывая свою козырную масть. В этом и только в этом случае туз приобретает особые свойства – он сам бьёт любую карту двора, но сам может быть побит любой цифровой картой соответствующей масти. Также, игрок, выложивший максимальную карту во взятке может воздействовать на тех игроков, которые не захотели или не смогли выложить во взятку хотя бы одну карту. Однако, для каждого дополнительного игрока, на которого победитель может повлиять, он должен выложить дополнительную карту из руки.

Раны и последствия

Игроки и значимые мастерские персонажи могут получать раны и последствия как игромеханически, в процессе использования механики конфликта, так и в качестве ставок при использовании механики драмы или совершении рискованного действия. Однако, если рана или последствие приходят из ставки, они могут наноситься только по одной.

В качестве удобного дополнительного правила, можно разделить урон на два вида: легкий (ячейки хитов перечеркиваются наискось) и тяжелый (ячейки хитов перечеркиваются крест накрест). Если один из счетчиков должен принять значение -1 в результате нанесения легкого урона, это приводит к облегченной версии терминального состояния. Потеря сознания вместо смерти, невроз вместо безумия, подмоченная репутация вместо позора и стресс вместо сломленности. Однако, если после этого продолжать наносить легкий урон, он будет заполнять те же клетки уже как тяжелый, с соответствующими последствиями. Легкий урон со временем проходит сам собой, и быстро проходит, если вам оказывают помощь. Тяжелый урон возможно потребуется зафиксировать, чтобы он сам собой не увеличивался, и проходит он только при оказании соответствующей помощи.

Важно: как легкий, так и тяжелый урон накладывает соответствующие штрафы на все действия, относящиеся к соответствующей сфере. То есть, он уменьшает на свое значение опыт, крутизну и удачу, а также может снижать значение расположения контактов. Это единственный способ получить на что-либо штраф в культе кота.

Последствия имеют игромеханический эффект только при разыгрывании конфликта. В остольное время он только отыгрывается. Последствие может быть устранено соответствующими игровыми действиями, заменено на новое или останется с персонажем навсегда. К примеру, сломанная нога может зарасти и превратиться в ноющее колено, когда игрок исцелит телесные раны, а может полностью исчезнуть, под воздействием умелого доктора колдуна или благоприятных обстоятельств.